



# NBA 2K12



Online Interactions  
Not Rated  
by the ESRB

Les échanges en ligne  
ne sont pas classés  
par l'ESRB

MICHAEL **23** JORDAN





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360<sup>MD</sup> et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo**

#### **Crises d'épilepsie photosensible**

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>2</b>	<b>MANETTE Xbox 360</b>
<b>2</b>	<b>ATTAQUE DE BASE / DÉFENSE DE BASE</b>
<b>3</b>	<b>ATTAQUE AVANCÉE</b>
<b>3</b>	<b>STICK DE TIR</b>
<b>5</b>	<b>ISOMOTION<sup>MC</sup></b>
<b>5</b>	<b>PASSE</b>
<b>6</b>	<b>DÉFENSE AVEC LE BALLON</b>
<b>7</b>	<b>TRIPLE MENACE</b>
<b>7</b>	<b>TECHNIQUES DE PIVOT</b>
<b>9</b>	<b>JEU DE PIVOT – DÉFENSE (AVEC LE BALLON)</b>
<b>9</b>	<b>SANS LE BALLON – ATTAQUE</b>
<b>9</b>	<b>SANS LE BALLON – DÉFENSE</b>
<b>10</b>	<b>LANCER LE BALLON</b>
<b>10</b>	<b>CONSEILS PENDANT L'ACTION</b>
<b>10</b>	<b>PARTIE RAPIDE ET VERROUILLAGE JOUEUR PR</b>
<b>11</b>	<b>EN ÉQUIPE</b>
<b>12</b>	<b>Xbox LIVE</b>
<b>12</b>	<b>CONNEXION</b>
<b>12</b>	<b>CONTRÔLE PARENTAL</b>
<b>12</b>	<b>PARAMÈTRES 3D</b>
<b>12</b>	<b>NOUVEAUTÉS DE NBA 2K12</b>
<b>14</b>	<b>PARTIE RAPIDE</b>
<b>15</b>	<b>MENU PRINCIPAL</b>
<b>15</b>	<b>OPTIONS DU MENU PRINCIPAL</b>
<b>16</b>	<b>MODES DE JEU</b>
<b>17</b>	<b>FONCTIONS DE NBA 2K12</b>
<b>18</b>	<b>OPTIONS</b>
<b>19</b>	<b>MENU DE PAUSE</b>
<b>20</b>	<b>CRÉDITS DU JEU - NBA 2K12</b>
<b>25</b>	<b>CRÉDITS MUSICAUX - NBA 2K12</b>
<b>27</b>	<b>SOUTIEN AU PRODUIT</b>
<b>28</b>	<b>GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES</b>





# MANETTE Xbox 360



	ATTAQUE DE BASE	DÉFENSE DE BASE
	Déplacer joueur	Déplacer joueur
	Stick de tir	Mains en l'air / Refuser le ballon
+  +	N/D	Écran
+	N/D	Faute anti-sportive / Contact excessif
	N/D	Faute (ceinturer)
	Drible / Modificateur de tir	Défense intensive
	Sprinter	Sprinter
	Stratégies de position / Écran Contrôle	Prise à deux
	Passe icône	Interchanger icône
	Passe / Passe-touche (appuyer avant la tâche)	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
	Feinte de passe	Prendre le contrôle
+	Alley-Oop	N/D
	Feinte de tir (appui bref) / Tirer (appui)	Intercepter le ballon
	Pivot central (act./désact.)	Contrer / Rebondir
	Changer caméra	Changer caméra
	Conseil pendant l'action - Jeux rapides	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs

	ATTAQUE DE BASE (suite)	DÉFENSE DE BASE (suite)
	Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	Conseil pendant l'action - Stratégies défensives
	Conseil pendant l'action - Remplacements	Conseil pendant l'action - Remplacements
	Temps d'arrêt	Faute anti-sportive
	Pause	Pause

## ATTAQUE AVANCÉE

Stratégie de position	Appui bref sur , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, orienter  dans la direction désirée.
Commande Écran	Maintenir  puis relâcher pour demander un écran et passe (appuyer de nouveau sur  pour que le bloqueur feinte); maintenir  jusqu'à ce que le bloqueur soit prêt pour un écran et tir
Commande Écran icône	Appui bref sur , maintenir l'icône de joueur du bloqueur souhaité : relâcher rapidement pour Écran et passe, maintenir plus longtemps pour Écran et tir
Alley-Oop	+
Alley-oop sur la planche	+ , avec coéquipier à l'arrière
Passe-et-va	+
Dunk Putback ou tir déposé	+
Passe au joystick	Appui bref sur  ou maintenir enfoncé, orienter  pour exécuter une passe
Passe - Contrôle total	Appui bref sur , maintenir l'icône de joueur du réceptionnaire souhaité, déplacer celui-ci à l'aide de , relâcher l'icône pour exécuter la passe (l'option Total Control Passing doit être activée dans les paramètres de la manette).
Verrouillage joueur sans ballon	Appui bref sur , appuyer sur l'icône de joueur du coéquipier que vous souhaitez contrôler, puis appui bref sur

## STICK DE TIR

Tir en suspension	Orienter  et maintenir dans la direction souhaitée pour amorcer le tir, relâcher  pour exécuter le tir
Tir en mouvement inversé	Orienter  dans la direction opposée à celle du panier + orienter  tout en étant debout
Dribble d'attaque vers l'avant	Tout en driblant, centrer  et orienter  dans n'importe quelle direction












## STICK DE TIR (suite)

Drible d'attaque vers l'avant avec esquivé	À partir d'une triple menace ou d'un drible sur place, maintenir  et orienter  dans n'importe quelle direction
Saut renversé	À partir d'un drible en déplacement, effectuer un mouvement circulaire avec 
Saut avec pas arrière	Tout en driblant de part et d'autre du panier, orienter  dans la direction opposée au panier
Saut latéral avec enjambée	Tout en attaquant le cercle en driblant, centrer  , maintenir  et orienter  vers l'arrière et vers la gauche/droite
Courir	Tout en driblant vers le panier, maintenir  dans la même direction, maintenir  et orienter  dans la direction opposée au panier
Tir déposé gauche/droit	Tout en exécutant une pénétration en drible, orienter  vers l'avant et vers la droite/gauche en direction du panier
Tir déposé inversé	Tout en exécutant une pénétration en drible le long de la ligne de fond, orienter  vers la ligne de fond
Tir déposé avec pas euro	Tout en exécutant une pénétration en drible, maintenir  et orienter  vers le panier
Tir déposé avec enjambée	Tout en exécutant une pénétration en drible, maintenir  et orienter  vers la gauche/Droite
Tir déposé renversé	Tout en exécutant une pénétration en drible, maintenir  et effectuer un mouvement circulaire avec 
Smash normal / spécial	Tout en driblant vers le panier, maintenir  et orienter  en direction du panier
Smash inversé	Tout en driblant vers le panier, maintenir  et orienter  dans la direction opposée au panier
Smash en pivotant	Tout en driblant vers le panier, maintenir  et effectuer un mouvement circulaire avec 
Changement de tir dans les airs	Entamer un smash ou un tir déposé, centrer  , puis réorienter  dans la direction où vous souhaitez terminer
Feinte de tir	Entamer l'un des tirs ou tirs déposés énumérés ci-dessus, puis réorienter immédiatement  vers le centre
Tir de la ligne de fond / Traverser	Exécuter une feinte de tir, puis réorienter  avant la fin de la feinte



Analyser la situation	À partir d'un dribble sur place, maintenir  et orienter  vers le panier
Analyser la situation - Croisé	À partir d'un dribble sur place, maintenir  et orienter  depuis la main tenant le ballon jusqu'à la main libre
Analyser la situation - Entrée et sortie	À partir d'un dribble sur place, maintenir  et orienter  vers la main tenant le ballon
Analyser la situation - S'échapper	À partir d'un dribble sur place, maintenir  et orienter  dans la direction opposée à celle du panier
Hésitation	À partir d'un dribble sur place, appui bref sur 
Croisé	Maintenir  + orienter  vers la main libre
Croisé double	Maintenir  + orienter  vers la main libre, puis vers la main tenant le ballon (effectuer le mouvement en rythme)
Entrée et sortie	Maintenir  + orienter  vers la main libre, puis immédiatement vers la main tenant le ballon
Renversement	Maintenir  + effectuer un mouvement circulaire avec 
Demi-renversement	À partir d'un dribble en mouvement, appui bref sur 
Derrière le dos	Effectuer un mouvement circulaire avec  à partir de la main tenant le ballon jusqu'à la main libre (derrière le dos du joueur)
Pas arrière	Tout en exécutant une pénétration en dribble, appuyez sur  et maintenir enfoncé + orienter  dans la direction opposée à celle dans laquelle se déplace le joueur

## PASSE

Alley-Oop	 + 
Alley-oop sur la planche	 +  , avec équipier à l'arrière
Passe-et-va	 + 
Entre-deux « rolling »	 +  , pendant un entre-deux sur la ligne de fond
Feinte de passe	 en étant debout
Passe avec stick droit	Appuyer sur la commande d'activation de la passe d'icône et maintenir; orienter  pour effectuer une passe; « Directional » sélectionne le réceptionnaire situé là où  est orienté (option par défaut); « Zone » envoie la passe dans un emplacement général au sein du terrain (activer cette option dans le menu Controller Settings)

## PASSE (suite)













Passe - Contrôle total	Appui bref sur <b>RB</b> , maintenir l'icône de joueur du réceptionnaire souhaité, déplacer celui-ci à l'aide de <b>L</b> , relâcher l'icône pour exécuter la passe (l'option Total Control Passing doit être activée dans les paramètres de la manette)
Passe positionnement icône	Appui bref sur <b>RB</b> , orienter <b>L</b> dans la direction où vous souhaitez que le réceptionnaire reçoive le ballon, appuyer sur la touche d'action correspondante
Quitter poste	Appui bref sur <b>RB</b> , orienter <b>L</b> dans la direction opposée au défenseur marquant le réceptionnaire souhaité, puis appuyer sur la touche d'action du réceptionnaire souhaité pour lui faire quitter sa position de joueur intérieur

## DÉFENSE AVEC LE BALLON

Blocage agressif	Maintenir <b>RT</b> + appuyer sur <b>Y</b>
Intercepter le ballon	Appuyer sur <b>X</b>
Mains en l'air	Orienter <b>R</b> dans n'importe quelle direction lorsque vous vous trouvez à proximité du porteur du ballon
Refuser le ballon	Orienter <b>R</b> dans n'importe quelle direction lorsque vous vous trouvez à proximité d'un adversaire sans le ballon
Écran	Maintenir <b>LT</b> + orienter <b>R</b> dans la direction souhaitée
Faute dure	Maintenir <b>RT</b> + orienter <b>R</b> vers le tireur
Faute (ceinturer)	Appuyer sur <b>R</b> lorsque vous êtes près d'un adversaire en train de tirer
Déplacement latéral rapide	Maintenir <b>LT</b> + <b>RT</b> pour vous déplacer latéralement et rapidement
Faute anti-sportive	Maintenir <b>RT</b> + orienter <b>R</b> vers le porteur du ballon
Prise à deux	Appui bref sur <b>LB</b> pour afficher les icônes de joueurs, appuyer sur l'icône du coéquipier avec lequel vous souhaitez faire un Deux contre un (un appui normal sur <b>LB</b> sélectionne automatiquement le coéquipier)




## TRIPLE MENACE

<b>Planter d'appui / Empiéter</b>	Maintenir  + orienter  vers la gauche ou la droite du joueur
<b>Planter d'appui et quitter / Croisé</b>	Exécuter un planter d'appui, puis relâcher immédiatement  + orienter  vers la gauche/droite
<b>Protéger le ballon</b>	Maintenir  + orienter  dans la direction opposée au panier
<b>Protéger pour exécuter percée</b>	Depuis la posture Protéger le ballon, effectuer un mouvement circulaire avec  jusqu'à la direction dans laquelle le joueur est tourné + relâcher rapidement 
<b>Renversement de protection</b>	Depuis la posture Protéger le ballon, effectuer un mouvement circulaire avec  jusque dans la direction opposée au joueur + relâcher rapidement 
<b>S'échapper d'une protection</b>	Depuis une posture Protéger le ballon, maintenir  orienté dans la direction opposée au panier, puis relâcher 




## TECHNIQUES DE PIVOT

<b>Entrer/Quitter pivot</b>	Appuyer sur 
<b>Déplacements</b>	Une fois au pivot, orienter  dans n'importe quelle direction
<b>Droit devant intérieur</b>	Tout en tenant le ballon au pivot, appuyer sur 
<b>Droit devant extérieur</b>	Tout en tenant le ballon au pivot, orienter  dans la direction opposée au panier + appuyer sur 
<b>Dégager dribble</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  dans la direction opposée au panier + appuyer sur 
<b>Pas arrière</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  dans la direction opposée au panier + appuyer sur 
<b>Percée jusqu'au panier</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers le panier + appuyer sur 
<b>Retrait agressif</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers le panier + appuyer sur 
<b>Renversement rapide</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers la ligne de fond + appuyer sur 
<b>Percée pour renversement</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers la ligne de fond + appuyer sur 
<b>Percée vers la raquette</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers la raquette + appuyer sur 
<b>Percée agressive vers la raquette</b>	Pendant le pivot et tout en driblant, orienter  vers la raquette + appuyer sur 












## TECHNIQUES DE PIVOT (suite)

Feinte de percée	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers la raquette
Feinte de renversement	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers la ligne de fond
Feinte épaules	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers le panier
Se pencher en arrière	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers le panier
Créer espace	Tout en tenant le ballon pendant le pivot, maintenir  + orienter  dans la direction opposée au panier
Shimmy gauche/droite	Tout en tenant le ballon pendant le pivot, orienter rapidement  vers la gauche ou la droite du joueur, puis rapidement dans la direction opposée
Tir Shimmy gauche/droit double	Une fois au pivot, orienter rapidement  vers la gauche ou la droite du joueur, puis dans la direction opposée, et enfin de nouveau dans la direction initiale
Crochet (pivot) gauche/droit	Pendant le pivot et proche du panier, maintenir  orienté vers la gauche/droite
Mouvement inversé (pivot) gauche/droit	Pendant le pivot (de moyennement loin à loin), maintenir  orienté vers la gauche/droite
Tir avec enjambée (pivot) gauche/droit	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers la gauche/droite dans la direction opposée au panier
Tir avec pas arrière (pivot)	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  dans la direction opposée au panier
Tir déposé avec enjambée arrière	Pendant le pivot et tout en driblant, maintenir  + orienter  vers l'avant et la gauche/droite, dans la direction du panier
Smash avec enjambée arrière	Pendant le pivot et tout en driblant près du panier, maintenir  + orienter  vers l'avant et la gauche/droite, dans la direction du panier + 
Crochet pendant course	Après avoir regardé droit devant, traverser la zone restrictive + orienter  dans la même direction que celle des mouvements du joueur
Tir en mouvement inversé pendant course	Après avoir regardé droit devant, traverser la zone restrictive + orienter  dans la direction opposée au panier
Tir renversé pendant course	Après avoir regardé droit devant, traverser la zone restrictive + effectuer un mouvement circulaire avec 
Flotteur pendant course	Après avoir regardé droit devant, traverser la zone restrictive + orienter  vers le panier








## JEU DE PIVOT – DÉFENSE (AVEC LE BALLON)

Neutraliser	Pendant le pivot, lorsqu'un attaquant effectue une action, essayer de neutraliser cette action en orientant  vers l'attaquant en question
Intercepter un ballon (pivot)	Pendant le pivot ou pendant une action de pivot, appuyer sur 
Pull Chair ou Flop	Pendant le pivot et tout en étant contré de manière agressive, orienter  dans la direction opposée au porteur du ballon

## SANS LE BALLON – ATTAQUE

Demander le ballon	
Établir l'écran	Maintenir 
Demander l'écran	Maintenir 
Écran sans ballon	Orienter  dans la direction souhaitée de l'écran
Engager pivot	Dos au défenseur, appuyer sur  + maintenir enfoncé
Renversement pour exécuter un lob	Pendant le pivot, relâcher  + orienter  vers la droite ou la gauche du défenseur
Lutte pendant le pivot pour la position	Maintenir  + orienter  vers le défenseur pour le déloger de sa position sur le terrain
Refus de contre / Avant en pivot	Lors d'une lutte sans le ballon pendant le pivot, maintenir  + orienter  pour contourner le défenseur et trouver un meilleur emplacement

## SANS LE BALLON – DÉFENSE

Engager pivot	Près d'un attaquant, appuyer sur 
Refuser le ballon	Près d'un attaquant, orienter  vers celui-ci
Lutte pour la position pendant le pivot	Pendant le pivot, maintenir  + orienter  vers le défenseur pour le pousser dans la direction souhaitée
Refuser le pivot/ pivot avant	Lors d'une lutte sans le ballon pendant le pivot, maintenir  + orienter  pour contourner l'attaquant et trouver un meilleur emplacement
Intercepter une passe d'entrée de pivot	Pendant le pivot, appuyer sur  quand le porteur du ballon effectue une passe d'entrée de pivot



# LANCER LE BALLON

## Invite d'exécution

L'invite d'exécution clignote aux pieds du porteur du ballon pour vous aider à achever un lancer au moment le plus opportun. Entamez le shoot en maintenant  ou , puis terminez l'action en relâchant la touche au moment exact ou l'invite verte clignote.

Remarque : le mode Training Camp peut vous aider à perfectionner cette technique.

## Jauge de précision

Gardez un œil sur cette jauge pour évaluer vos chances de marquer depuis votre position sur le terrain. Plus le nombre de barres est élevé, plus la probabilité de marquer un panier à deux points est importante. L'évolution de cette jauge au cours du jeu dépend des caractéristiques (issues du « monde réel ») du porteur du ballon.

## CONSEILS PENDANT L'ACTION

Le basketball est un jeu rapide, vous devez donc appliquer vos stratégies en temps réel. Utilisez  pour afficher le menu des conseils pendant l'action et préparer votre équipe.

### Partie rapide et verrouillage joueur PR

	ATTAQUE	DEFENSE
	Changer caméra	Changer caméra
	Conseil pendant l'action - Jeux rapides	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
	Conseil pendant l'action - Stratégies indépendantes	Conseil pendant l'action - Stratégies défensives
	Conseil pendant l'action - Remplacements	Conseil pendant l'action - Remplacements
	Temps d'arrêt	Faute anti-sportive
	Pause	Pause

## En équipe

	ATTAQUE	DEFENSE
	Conseil pendant l'action - Changement de caméra	Conseil pendant l'action - Changement de caméra
	Conseil pendant l'action - Jeux rapides	N/D
	Conseil pendant l'action - Remplacements	Conseil pendant l'action - Remplacements
	Temps d'arrêt	Faute anti-sportive
	Quitter / Stats rapides	Quitter / Stats rapides

- L'action des meneurs shooters est prioritaire, quel que soit le statut du capitaine.
- Les joueurs individuels peuvent seulement remplacer un joueur pendant une partie normale.
- Changements de caméra disponibles uniquement pour les joueurs qui ne sont pas meneurs ou capitaines.

## Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour en savoir plus.

## CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## PARAMÈTRES 3D

Pour jouer à NBA 2K12 en 3D, sélectionnez les paramètres 3D à partir du menu des options.

**IMPORTANT :** téléviseur 3D Full HD avec lunettes actives 3D compatibles et câble HDMI haut débit requis pour les fonctions 3D. Reportez-vous à la documentation de votre téléviseur pour obtenir des renseignements sur les capacités 3D et la sécurité.

**AVERTISSEMENT :** certaines personnes sont susceptibles de ressentir une sensation de gêne (par ex. : douleur/fatigue oculaire ou nausée) lorsqu'elles regardent des images vidéo 3D ou jouent à des jeux 3D sur des téléviseurs 3D. Si vous présentez de tels symptômes, vous devez immédiatement cesser de visionner le jeu et/ou d'y jouer, et ce, jusqu'à disparition desdits symptômes. Nous recommandons aux utilisateurs de faire des pauses régulières lorsqu'ils regardent une vidéo 3D ou jouent à des jeux 3D. La durée et la fréquence de ces pauses peuvent différer d'une personne à l'autre; veuillez faire des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si vous ressentez une sensation forte de gêne ou de douleur, ou si les symptômes persistent, arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin. Lisez attentivement et respectez scrupuleusement les consignes de sécurité ainsi que les instructions fournies avec votre téléviseur 3D et vos lunettes 3D.

## NOUVEAUTÉS DE NBA 2K12

- **Contrôle intégral au stick**  
Maîtrisez un arsenal dévastateur de nouvelles techniques et contrôlez les sauts de vos joueurs à l'aide de mouvements simples et intuitifs au stick.
- **Nouveau système au pivot**
  - Appuyez sur **Y** pour entrer en pivot ou en sortir.
  - Exécutez des mouvements de 360 degrés pendant le pivot.
  - Utilisez le système de contres défensifs, et de nouvelles techniques offensives telles que les percées, les pas arrière et les retraits.
  - Combinez les techniques et préparez des enchaînements.



- **Nouveau système évolutif**  
Les stratégies offensives évoluent différemment en fonction des réactions défensives.  
Changez de cibles offensives à la volée pour contrer la défense.
- **NBA's Greatest**  
Rejoignez-vous à 15 légendes de la NBA pour revivre les duels épiques qui ont façonné chacune de ces étoiles. MJ, Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar et 11 autres grands joueurs de la NBA participent à de fidèles récréations de matchs historiques. Les joueurs, les équipes, les terrains... *tout est véridique!* Voyagez dans le temps à l'époque précédant les paniers à trois points, et jouez même en noir et blanc! Déverrouillez ces équipes classiques et disputez des parties rapides (option Quick Games) contre des équipes de la NBA actuelle. Déterminez une bonne fois pour toutes quelles sont les meilleures équipes de tous les temps!
- **Mode Enhanced My Player**  
Incarnez le basketteur de vos rêves et gérez sa carrière : écoutez le commissaire Stern lorsqu'il vous appellera au cours de la soirée des transferts, participez au tout nouveau Rookie Showcase (présentation des débutants) et négociez des contrats tout en gagnant une fortune avec les publicités.
- **The Association: Online**  
Formez votre propre ligue NBA en ligne avec 29 autres joueurs, et prenez des décisions de GM depuis votre ordinateur ou console. Effectuez des échanges et programmez des matchs en ligne. Votre saison progresse en temps réel (les matchs programmés seront simulés lorsque vous serez absent). Recevez régulièrement des courriels qui vous tiennent informés de la situation de votre équipe 24h/24 7j/7 et 365 jours par an.
- **Mises à jour dynamiques des chaussures**  
Vous voulez enfiler les dernières chaussures de Kobe le jour de Noël? Vous préférez peut-être voir D-Wade arborer fièrement les couleurs des Air Jordan 2012 All-Star? Si les pros en sont chaussés sur le terrain, ils les porteront également dans NBA 2K12. Dès la sortie (dans le « monde réel ») de nouvelles chaussures Nike et Jordan, leurs homologues virtuelles seront également téléchargées dans le jeu!  
• Utilisez NIKEiD pour personnaliser vos chaussures.
- **NBA: Creating a Legend**  
Mode survitaminé de My Player. Sélectionnez un pro reconnu et bâtissez son avenir *tout en prenant les rênes* des saisons qui lui restent à jouer dans sa carrière de légende.
- **NBA 2K Online**  
Ouvrez un compte My2K pour accéder à NBA 2K Online et vivre ainsi une expérience en ligne encore plus intense. Plus vous interagissez,

plus vous vous hissez au sommet du classement.

- Trouvez des amis en ligne plus rapidement.
- Disputez des matchs rapides 5 contre 5.
- Utilisez HP Media Zone pour publier sur YouTube et Facebook vos coups d'éclat les plus formidables, ou pour tweeter au sujet de votre dernière victoire.
- Votre classement est constamment mis à jour sur l'écran d'accueil.
- **NBA Training Camp**  
Les légendes d'hier et d'aujourd'hui vous aident à apprendre les ficelles du basket tout en commentant vos actions sur le terrain d'entraînement. Les exercices sont organisés par groupes de techniques spécifiques.
- **Un jeu encore plus précis**  
La NBA est en constante évolution, NBA 2K12 aussi! Les détails visuels du jeu (aspect des joueurs et des terrains) sont mis à jour de manière dynamique. Au cours des retransmissions, découvrez en un clin d'œil la programmation des prochaines rencontres auxquelles participe un joueur donné et visualisez lors de séquences « pré-match » une compilation des moments les plus forts, réunis de manière dynamique et joués en rythme avec la bande-son 2K Beat.
- **Bande-son 2K Beats**  
La nouvelle bande sonore inclut les artistes suivants : Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, CeeLo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja et Cyhi da Prince.

## PARTIE RAPIDE

### 1. Démarrer le jeu







Appuyez sur  depuis l'écran titre.

### 2. Créer un profil au premier démarrage

Lorsque vous jouez à ce jeu pour la première fois, vous êtes invité à créer un profil qui vous permet de suivre votre progression, vos statistiques et vos succès.

Saisissez un nom à l'aide du clavier virtuel, puis appuyez sur .

### 3. Organiser votre match

- Une fois de retour à l'écran titre, sélectionnez Quick Game.
- Utilisez  pour définir si l'équipe contrôlée par votre manette joue à domicile (Home) ou à l'extérieur (Away).
- Utilisez  /  pour sélectionner votre équipe.
- Utilisez  /  pour sélectionner les chandails de votre équipe.
- Appuyez sur .

# MENU PRINCIPAL

Depuis l'écran d'accueil, orientez  pour afficher le menu principal.

## OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

- **Home**  
Cette option vous permet de fermer le menu principal et d'afficher l'écran d'accueil.
- **NBA's Greatest**  
15 joueurs légendaires de la NBA, 15 vrais matchs qui ont fait d'eux de grandes vedettes. Incarnez n'importe quel joueur et vivez des moments historiques. Remportez un match pour en déverrouiller les deux équipes. Vous pouvez même obtenir des équipes bonis supplémentaires. Toute équipe déverrouillée est disponible pour les parties rapides.  
Les 15 légendes du basketball sont :

• Bill Russell	Pivot
• Oscar Robertson	Meneur
• Wilt Chamberlain	Pivot
• Julius Erving	Ailier
• Larry Bird	Petit ailier
• Kareem Abdul-Jabbar	Pivot
• Isiah Thomas	Petit arrière
• Earvin « Magic » Johnson	Meneur
• Michael Jordan	2e arrière / Petit ailier
• Jerry West	Arrière
• Patrick Ewing	Pivot
• Hakeem Olajuwon	Pivot
• Scottie Pippen	Petit ailier
• John Stockton	Meneur
• Karl Malone	Ailier fort
- **My Player**  
Incarnez un jeune basketteur personnalisé et faites de lui une légende de la NBA. Façonnez sa technique en accomplissant des objectifs et des exercices. À mesure qu'il gravit les échelons, votre joueur est évalué en fonction de son talent et de son travail d'équipe. Commencez tout en bas de l'échelle et atteignez la plus haute marche de la NBA.
- **Game Modes**  
Choisissez votre mode (voir page 16).
- **Online**  
Jouez en ligne en équipe (Quick Match) ou contre des amis (VS). Comparez vos statistiques et découvrez Virgin Gaming.
- **Features**  
Jetez un coup d'œil aux anciennes et nouvelles fonctions pour rendre



encore plus intense votre expérience **NBA 2K12** (voir page 17).

- **Manage Rosters**

Consultez ou modifiez les formations, les rotations, les situations, les tendances par joueur et par équipe, ainsi que les livres de jeux. Utilisez les modes **Create Player** et **Create Team** pour développer vos propres joueurs personnalisés. Chargez, modifiez ou créez de nouveaux recrutements.

Pour modifier des joueurs : choisissez-en un depuis les formations (Rosters), appuyez sur **A**, sélectionnez **Edit Player**, puis choisissez une caractéristique à changer. Déplacez les curseurs pour modifier les paramètres.

- **Options**

Réglez la configuration des options pour personnaliser votre expérience (voir page 18).

## MODES DE JEU

- **The Association: Online**

Créez et organisez votre propre ligue en ligne (avec un maximum de 29 joueurs).

- **NBA: Creating a Legend**

Cette version survitaminée du mode **My Player** vous permet de commencer à jouer sous les traits du pro de votre choix. Augmentez les caractéristiques et les capacités (déjà très élevées) de votre grande vedette en réussissant des défis et des exercices.

- **The Association**

Créez, personnalisez et gérez votre propre équipe de la NBA.

- **Season**

Disputez une saison.

- **Playoffs**

Pas de fioritures! Plongez directement dans le feu de l'action.

- **NBA Blacktop**

Tâtez du bitume, comme dans votre jeunesse! Les meilleurs joueurs au monde n'oublient jamais leurs origines.

- **Training Camp**

Maîtrisez l'art du basket en suivant les conseils d'un mentor de la NBA. Appuyez sur **SELECT** pour que ce grand pro vous montre les gestes. L'entraînement vous permet d'apprendre les techniques suivantes : dribles, shoots, jeu du pivot, attaque sans la balle, défense, passe et jeu offensif.

- Pour les tirs, une icône verte s'affiche lorsque vous avez achevé votre shoot au bon moment. Une icône rouge, quant à elle, traduit un sens du rythme qui laisse à désirer. Ces icônes apparaissent uniquement

pendant l'entraînement.

- **Practice**  
Réalisez des techniques et exercices « libres » conçus pour améliorer des talents spécifiques.

## FONCTIONS DE NBA 2K12

- **2K Shoes**
  - **My Shoes**  
Offrez à vos joueurs de superbes chaussures conçues par de grandes marques.
  - **NIKEiD**  
Éveillez l'artiste en vous et concevez des chaussures personnalisées adaptées aux joueurs réels et créés.
- **HP Media Zone**
  - Créez, visionnez et partagez des vidéos Reelmaker.
  - Utilisez 2K Beats pour contrôler la musique pendant le jeu.
  - Utilisez Arena Music Manager.
- **My2K**
  - Créez un profil en ligne My2K (avec personnage personnalisé).
  - Restez en contact permanent avec le réseau NBA 2K12, ainsi qu'avec d'autres sites sociaux dont Facebook, Twitter et YouTube.
  - Consultez votre classement 2KRank en temps réel sur l'écran d'accueil.
- **NBA2K.com**
  - Consultez la situation, les statistiques et les classements de votre ligue en ligne.
  - Visionnez les jalons de la carrière de votre joueur My Player, et comparez ses statistiques personnelles ainsi que sa progression au sein du panthéon des plus grands basketteurs.
  - Regardez les vidéos de moments forts et interagissez directement avec l'équipe de développement de NBA 2K12.
- **2K Insider**  
Soyez le tout premier informé des dernières nouvelles grâce au blogue 2K Insider et découvrez les personnages actuels les plus influents.
- **2KShare**  
Partagez vos créations (joueurs, formations, équipes, recrutements et paramètres).
- **VIP Viewer**  
Consultez en détail les statistiques et tendances, dont les performances par catégorie.
- **Extras**  
Saisissez des codes et affichez les crédits de NBA 2K12.

## OPTIONS

Accédez aux options depuis le menu principal ou le menu de pause.

- **My NBA Settings**
  - **Gameplay** — Réglez la difficulté et la vitesse du jeu.
  - **3D Settings** — Réglez le type de 3D et ajustez l'intensité et la profondeur de la 3D.
  - **Presentation** — Réglez les paramètres audio, ainsi que les renseignements relatifs au porteur du ballon, l'aide et les commentaires sur la qualité de jeu.
  - **Coach Settings** — Activez/désactivez le mode Coach et réglez les paramètres.
  - **Sliders** — Configurez les paramètres de l'utilisateur et de l'I.A.
  - **Coach Profiles** — Réglez les priorités d'entraînement.
  - **NBA Rules** — Activez/désactivez les règles ou configurez comme valeur par défaut.
- **Load/Save**

Réglez les profils utilisateurs, les paramètres, les curseurs et les formations. Activez/désactivez la sauvegarde auto et les formations vivantes.
- **User Profile**

Chargez un profil utilisateur, configurez les options des manettes pour ce profil ou créez un nouveau profil.
- **Reset Roster**

Réinitialisez la liste de joueurs à sa valeur par défaut (formation d'origine).
- **My Controller**
  - Choisissez entre 3 configurations de contrôle autres que les commandes d'origine.
  - Modifiez les paramètres des manettes.
  - Affichez les commandes avancées.
- **Choose Side** (accessible depuis les options du menu de pause uniquement)

Changez de camp pendant une partie.



## MENU DE PAUSE

- **Resume**  
Revenez à la partie.
- **Performance (My Player et NBA: Creating a Legend uniquement)**  
Consultez les performances actuelles de votre joueur, ainsi que les notes des équipiers et les objectifs atteints.
- **Director's Cut Replay**  
Examinez l'action précédente. Montez et créez une vidéo de la reprise pour la visionner ou la partager dans HP Media Zone.
- **Coaching**
  - Appelez des remplaçants, visionnez les combinaisons de joueurs, demandez des deux contre un/défensives de pression et consultez le livre de jeux.
  - Pour être entraîneur à temps plein : sélectionnez Options> My NBA> Coach Setting et activez Coach Mode.
- **Game Stats**  
Consulter les statistiques, le score, le suivi du jeu et les renseignements sur les blessures.
- **Options**  
Personnalisez la jouabilité, les règles, la présentation et la configuration de la manette.
- **Quit**  
Interrompez la partie et revenez au menu principal.

# CRÉDITS DU JEU - NBA 2K12

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

**Ingénieur principal**  
Andrew Marrinson

**Directeurs artistiques, Studio**  
Matt Crysdale  
Alvin Cardona

**Directeur artistique**  
Lynell Poonee Jinks

## INGÉNIERIE :

**Ingénieurs I.A.**  
Shawn Lee  
Eddie Park  
Gordon Read  
Mark Horsley  
Ivan Myers Jr.  
Ben Hester

## Ingénieurs

Chris Larson  
Matt Hamre  
Johnnie Yang  
Nick Jones  
Mark Robert  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
David Copelovici  
Matt Townsend  
Matthias Wloka  
Harlan Young  
Steven Fuller  
Tim Schroeder  
Paul Hale  
Brad Jones  
Thomas Anderson  
Sang-Won Kim  
Kijin Keum  
Barry LaVergne  
Jordan Sztanyo  
Alex O'Konski  
Bryan Harris  
Bryan Austin  
Glen Hempstock  
John Brough  
David Burchanowski  
Doug Hyde  
Beom Sik Kim  
Evan Young  
Brian Townsend

## GROUPE TECHNOLOGIQUE :

**Directeur, Technologie**  
Tim Walter

**Ingénieur principal, Bibliothèque**  
Ivar Olsen

**Ingénieur principal, Bibliothèque (outils)**  
Jason Dorie

**Ingénieurs, Bibliothèque**  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

## PRODUCTION :

**Producteur exécutif**  
Jeff Thomas

**Producteurs**  
Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Whitehouse  
Grant Wilson

**Producteur, Jouabilité**  
Rob Jones

## Production et conception

Zach Timmerman  
Kyle Lai-Fatt  
Jerson Sapida  
Mike Wang  
Dion Peete  
Ocie Henderson  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Ben Bishop  
Abe Navarro  
Jonathan Corl

## ÉQUIPE DES GRAPHISMES :

**Responsable, Personnages**  
Jonathan Gregory

**Infographiste, Personnages**  
Winnie Hsieh

**Responsable, Environnements**  
John Lee

**Infographiste, Environnements**  
Tim Loucks

**Directeur, Sous-traitants**  
Kurt Lai

**Responsable, Graphismes IU**  
Herman Fok

## Interface utilisateur

David Lee  
Justin Cook  
Carrie Dinitz  
Chris Darroca  
Myra Lim  
Quinn Kaneko  
Anthony Yau

## Manipulation

Nathan Frigard

## Infographie technique

Alex Steinberg  
Don Bhatarakamol

## Remerciements spéciaux

Zhen Tan  
Ray Wong

**Directeur, Animation « 4-Ever »**  
Roy Tse

**Animateur principal**  
Elias Figueroa

**Animateurs**  
Paulette Trinh  
Wilster Phung  
Derrick McGinnis

## CAPTURE DE MOUVEMENTS :

**Superviseur**  
David Washburn

**Coordinateur**  
Steve Park

**Spécialistes**  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto  
Anthony Tominia

**Directeur, Audio**  
Joel Simmons

**Ingénieur sénior, Audio et Outils audio**  
Daniel Gardopee

**Ingénieurs sénior, Audio**

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

**Rédacteurs**

Tor Unsworth  
Rhys Jones

**Audio supplémentaire**

John Crysdale  
Justin Rothaug

**Rédaction supplémentaire du scénario**

Kevin Asseo

**ÉQUIPE DE RETRANSMISSION ET DOUBLAGES :****Annonceur**

Kevin Harlan

**Analystes, Couleurs**

Clark Kellogg  
Steve Kerr

**Reporter, Ligne de touche**

Doris Burke

**Annonceur, Studio**

Damon Bruce

**Annonceur micro**

Peter Barto

**Annonceur promo**

Tony Azzolino

**Conférence de presse**

Mark Middleton

**THÈME MUSICAL 2K SPORTS :**

*The Contest* et *Network Sports Tonight*

**Composé, réalisé et produit par**

Bill Kole

*The Comeback*, *The Rivalry*, et *The Breakdown*

**Composé par**

Joel Simmons

**Réalisé et produit par**

Bill Kole

**Thèmes 2K interprétés par**

CosmoSquad

**Orgue Arena, rythmes et musiques**

Casey Cameron

**Remerciements spéciaux**

Tim Anderson  
Phil Johnson  
Orchestre Bulldog de l'État Fresno

**Remerciements spéciaux supplémentaires**

Greg Ortiz  
Aggie Pack  
Orchestre Aggie de Californie  
Craig Rettmer

**Brouhaha des joueurs**

Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasatar  
Shane Meston  
Matt Pymm  
Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White

**Brouhaha de la foule**

Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheia Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Stephen Bernad  
Justin Balague  
Joshua Balague  
Ryanson S. Aspiras  
Nathan Runner  
Eric Distad  
Francis Sameon  
Ken Sameon  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Yusuf Hansia  
Jason Arnold  
Jordan Carson  
Byron Deme  
Thomas Brewer  
Michael McCoy  
Rebecca Friedman  
Savon Cleveland  
Colety Kaltschmidt  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Elliott Whitehurst  
Dustin Ragozzino  
Guido Sontori  
Billy Harris  
Leslie Peacock  
Paulette Trinh



## 2K PUBLISHING

<b>Président</b> Christoph Hartmann	<b>Directeur, Production vidéo</b> J. Mateo Baker
<b>Directeur de l'exploitation</b> David Ismaïl	<b>Monteur vidéo</b> Kenny Crosbie
<b>V.-p. sénior, Développement des sports</b> Greg Thomas	<b>Monteur vidéo en second</b> Michael Howard
<b>Directrice des opérations</b> Kate Kellogg	<b>Spécialiste, Capture jeu</b> Doug Tyler
<b>Directeur, Technologie</b> Jacob Hawley	<b>Directeur, Production créative</b> Jack Scalici
<b>V.-p. sénior, Commercialisation</b> Sarah Anderson	<b>Directeur sénior, Production créative</b> Chad Rocco
<b>V.-p., Marketing, Sports</b> Jason Argent	<b>Responsable, Production créative</b> Josh Orellana
<b>V.-p., Commercialisation internationale</b> Matthias Wehner	<b>Directeur, Engagement consommateur</b> Ronnie Singh
<b>Directeur, Commercialisation</b> Chris Snyder	<b>V.-p., Développement commercial</b> Kris Severson
<b>Responsable de la marque</b> Mark Goodrich	<b>V.-p., Ventes et licences</b> Steve Glickstein
<b>Directeur, Produit</b> Ryan Hunt	<b>Directeur, Ventes et Licences stratégiques</b> Paul Crockett
<b>Directeur international, Relations publiques</b> Markus Wilding	<b>V.-p., Service juridique</b> Peter Welch
<b>Directrice associée, RP internationales</b> Erica Denning	<b>Directrice des opérations</b> Dorian Rehfield
<b>Directrice de production, Commercialisation</b> Jackie Truong	<b>Spécialiste, Licence/Opérations</b> Xenia Mul
<b>Direction artistique, Commercialisation</b> Lesley Zinn	<b>Directeur des analyses et développement</b> Phil Shpilberg
<b>Directeur, Site Web</b> Gabe Abarcar	<b>Directrice des licences, Partenariats stratégiques et Médias pendant le jeu</b> Shelby Cox
<b>Concepteur, Site web</b> Keith Echevarria	<b>Directeur associé, Commercialisation partenaire</b> Dawn Burnell
<b>Concepteur graphique junior</b> Christopher Maas	
<b>Assistant, Production de commercialisation</b> Ham Nguyen	

## 2K GAMES INTERNATIONAL

<b>Directeur général</b> Neil Ralley	<b>Cadre, RP internationales</b> Matt Roche
<b>Responsable, Commercialisation internationale</b> Sian Evans	<b>Directrice, Licences</b> Claire Roberts
<b>Directrice, RP internationales</b> Emily Britt	<b>Responsable, Commercialisation internationale numérique</b> Martin Moore
<b>Directeur assistant, RP internationales</b> Sam Woodward	

## ASSURANCE QUALITÉ 2K

### V.-p., Assurance qualité

Alex Plachowski

### Responsables des tests, Assurance qualité

David Arnsperger

### Directeurs des tests, Assurance qualité

(équipes d'assistance)

Alexis Ladd

Doug Rothman

### Chef de projet

Jeremy Ford

### Responsable des tests (équipes d'assistance)

Nathan Bell

Scott Sanford

Casey Ferrell

### Testeurs principaux

Shant Boyatzian

Adam Klingensmith

Brian Salazar

Justin Waller

Marc Perret

Ruben Gonzalez

### Équipe, Assurance qualité

Shane Coffin

Chris Beltran

Dewayne Wilbert Jr.

Ali Akhavan-Rajabi

Edgar Solis

Ryan Walter

Jordan Rush

Alex Maltsev

Rico Serrano

David Boo

Ramon Villacorta

Justin Jordan

Lee Irvin

Craig Baroody

Dustin Gibbs

Peter Long

Kyle Adamson

Cody Starr

### Sergio R. Sanchez

Devon Stewart

Cody Paterso

Cris Maurera

Jason Berlin

Michael Speiler

Stephanie Anderson

Benjamin Sorofman

Jeremy Thompson

Manny Juarez

Chris Adams

Matthew Foley

Erin O'Malley

Luke Williams

Andrew Garrett

Ivan Preciado

Joshua Glover

Robert Newman

Bill Lanker

Mark Vazquez

Luis Nieves

Keith Doran

Nigel Nikitovich

Davis Krieghoff

Andrew Vietri

Noah Ryan-Stout

Colin Campbell

Kevin Skorcz

John Hernandez

Chris Henderson

Gabe Woods

Antonio Monteverde-Talarico

Josh Lagerson

### Remerciements spéciaux

Chris Jones

Todd Ingram

Pedro Villa

Eric Lane

Merja Reed

Daisy Amescua

Rick Shawalker

Lori Durrant

## ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

### Responsable, AQ

Ghulam Khan

### Superviseur, AQ, Localisation

Lena Brenk

### Ingénieur, Matricage

Wayne Boyce

### Technicien, Matricage

Alan Vincent

### Responsable projet AQ, Localisation

Jose Minana

### Responsables, AQ localisation

Karim Cherif

Luigi Di Domenico

Oscar Pereira

### Techniciens AQ principaux, Localisation

Elmar Schubert

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Jose Olivares

Stefan Rossi

### Techniciens AQ, Localisation

Giovanni De Caro

Harald Raschen

Javier Vidal

Marcella Franzese

Tirdad Nosrati

### Équipe de conception

James Crocker

Tom Baker

## ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique

Alex Bickham

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Dan Cooke

David Halse

Diana Freitag

Luis De La Camara Burditt

Olivier Troit

Richie Churchill

Ross Purdy

Sandra Melero

Simon Turner

Solenne Antien

Stefan Eder

## 2K ASIA

### Directrice, Marketing (Asie)

Karen Teo

### Associé, Produit (Asie)

Albert Hoolsema

### Responsable, Marketing (Japon)

Takahiro Morita

### Responsable, Localisation

Yosuke Yano

### Opération, Take Two (Asie)

Eileen Chong

Veron Khuan

Chermine Tan

Fumiko Okura

### Développement commercial, Take Two (Asie)

Julian Corbett

Andrew Donovan

Ellen Hs

Henry Park

Satoshi Kashiwazaki

## FOX STUDIOS

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

## NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

### V.-p. sénior, Licence et affaires commerciales

Vicky Picca

### Directrice sénior, Produits de divertissement

Anne Hart

### Directeur sénior, Partenariats marketing internationaux

Chad Biggs

### Responsable, Licence produits de divertissement

Matt Holt

### Responsable, Partenariats marketing internationaux

Natasha Opong

### Chargée des comptes

Amy Blumberg

### Assistante, Licence vente au détail

Lindsay Milne

## ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

### Joueurs, NBA

Rudy Gay

Dwight Howard

Andre Iguodala

Shaun Livingston

Corey Maggette

Shaquille O'Neal

Chris Paul

Gerald Wallace

Evan Turner

Wesley Johnson

### Joueurs, Basketball

Quincy Pondexter

Grayson Boucher alias The Professor

James Flight White

Taurian Fontenette alias Air Up There

Stan Fletcher

Noah Ballou

Deonte Huff

Leigh Gayden

Christopher Devine

Joe Everly

Omar Wilkes

Alain Laroche

Terrence Hundley

Shawn Malloy

Charles Beast Rhodes

Marquis Gilstrap

Tim TP Parham

Brian Laing

Brandon Bush

Quinnel Brown

Kasib Powell

Larry Bone Williams

Terrance Todd

Darren Brooks

Drew Gibson

Johnnie Bryant

Patrick Sanders

Calvin Henry

Gerard Anderson

Jesse Byrd

Purnell Davis

Matthew Elijah

### Mascotte

Snoop Dogg

Todd Maroldo

### Danseuses

Jennifer Santich

Rebecca Breining

### Remerciements spéciaux

Motion Sports Management

Ben Pensack



## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Michael Jordan  
Scott Patterson  
Jordan Katz  
David Cox  
Équipe commerciale Take-Two  
Équipe des réseaux commerciaux Take-Two  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Équipe 2K SI  
Seth Krauss  
Greg Gibson  
Équipe juridique Take-Two

Jonathan Washburn  
David Boutry  
Ryan Dixon  
Michael Lightner  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Kate Ryan  
Michele Shadid  
72 & Sunny  
Access Communications  
KD&E  
Red Sheet  
Hanshaw Ink & Image  
Gwendoline Oliviero  
Robert Nelson  
Matt Underwood  
Edwin Melendez  
Tous les employés d'Operation Sports

## ÉDITÉ PAR 2K SPORTS

**2K Sports est une division de 2K, un label d'édition de  
Take-Two Interactive Software, Inc.**

Toutes les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les noms et logos de toutes les arènes sont des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec autorisation. Certaines marques commerciales appartiennent à American Airlines, Inc. et sont utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés. Copyright 2011 de STATS LLC. Toute distribution ou utilisation commerciale du contenu sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC est strictement interdite. Équipement de basketball fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arceaux des arènes de la NBA. Ce logiciel est en partie basé sur le travail d'Independent JPEG Group. Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc. Remerciements spéciaux à Anne Hart, Matthew Holt et Brian Choi de NBA Entertainment, Inc.

## CRÉDITS MUSICAUX - NBA 2K12

### *Basketball*

Interprété par Kurtis Blow. (P) 1984 The Island Def Jam Music Group. Reproduit avec l'aimable autorisation de The Island Def Jam Music Groupe sous licence de Universal Music Enterprises.

### *Fast Lane*

Interprété par Eminem & Royce Da 5'9". (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Reproduit avec l'aimable autorisation de Interscope Disques sous licence de Universal Music Enterprises

### *Let's Go*

Interprété par Travis Barker feat. Yelawolf, Busta Rhymes, Lil Jon, & Twista. Composé par Michael Wayne Atha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Taheim Smith Jr. Édité par EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Courtesy Interscope Records.

### *Awesome*

Interprété par XV. Composé par Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Édité par : Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) c/o Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Courtesy Warner Brothers Records.

### *Skeleton Boy*

Interprété par Friendly Fires. Composé par John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Édité par Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

### *Let It (Edit Remix) feat. Melo*

Interprété par Machine Drum. Composé par Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI). Édité par Stones Throw Records.

### *Sideways (2K Remix)*

Interprété par Cydel Young. Compositeur/chant uniquement : Cydel Young alias « Cyhi da Prince ». Chanson composée et produite par ENSAYNE Wayne pour ENSAYNE Music Group.

### *We're Through*

Interprété par James Pants. Composé par James Singleton (Boulder Heave BMI). Édité par Stones Throw Records

### *Thunder Bay*

Interprété par Hudson Mohawke. Composé par Ross Birchard. Édité par Kobalt Music Publishing. Reproduit avec l'aimable autorisation de Warp Records

### *Still A Soldier*

Interprété par Ancient Astronauts. Composé par Tom Strauch, Ingo Moell. Édité par Bug Music Publishing. Reproduit avec l'aimable autorisation de ESL Recordings.

### *Rock Hood*

Interprété par Shinobi Ninja. Composé par : Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Édité par : Shinobi Ninja LLC.

#### **Cozza Frenzy**

Interprété par Bassnectar . Composé par : Lorin Ashton.  
Édité par Blue Mountain Music. Reproduit avec l'aimable autorisation d'OM Records.

#### **The Shuffle (instrumental)**

Interprété par The Freeze Tag. Composé par J. Drake (Kid Lucci Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Édité par Ivee Sessions. Reproduit avec l'aimable autorisation de Dope Lotus Records.

#### **By The Numbers**

Interprété par Jamaica. Composé par : Antoine Hilaire, Florent Lyonnnet, Xavier De Rosnay, Peter Franco. Édité par : 2009 Warner Chappell Music France et Control Freak. Reproduit avec l'aimable autorisation de Downtown Records.

#### **It's Another Day**

Interprété par The Death Set. Composé par Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphet Landis (ASCAP). Édité par Just Isn't Music Ltd. Reproduit avec l'aimable autorisation de NINJA TUNE, 2011.

#### **Make Your Move**

Interprété par Thunderball. Composé par : Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Édité par Bug Music Publishing. Reproduit avec l'aimable autorisation de ESL Recordings.

#### **Workin' Man Blues**

Interprété par Aceyalone feat. CeeLo. Composé par Eddie Hayes, Stefon Taylor, Thomas Dicarolo Callaway. Édité par That Kind of Music (ASCAP), Stefon Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. CeeLo apparaît avec l'aimable autorisation de Atlantic Records.

#### **Hear You Calling**

Interprété par Kid Mac feat. Mat McHugh. Composé par Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Produit par Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

#### **Shapeshift**

Interprété par DELS. Composé par Kieren Dickens (PRS) et Joe Goddard. Édité par Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Reproduit avec l'aimable autorisation de NINJA TUNE, 2010.

#### **Haterz**

Interprété par See-I. Composé par : Archie Steele, Salem Steele, Rob Meyers. Édité par : See Eye Music (BMI)

#### **Many Stylez**

Interprété par Zion I avec Rebelution. Composé par A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Édité par Crystal House Music (ASCAP), Gaines For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwhatimtalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media (société de Ik7Label Group).

#### **They Come Back**

Interprété par Project Lionheart. Composé par : C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Édité par : CC Lionheart Publishing (ASCAP).

#### **New Low**

Interprété par Middle Class Rut. Composé par Zack Lopez, Sean Stockham. Édité par EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

#### **Here We Go**

Interprété par Chiddy Bang feat. Q-Tip. Composé par : James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Anamege, Noah Beresin, Kamaal Ibn John Fareed. Édité par : EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

#### **Look Easy**

Interprété par Freddie Gibbs. Composé par Fredrick Tipton, Sidney Miller. Produit par : Speakerbomb. Édité par : Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP), Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP). Freddie Gibbs apparaît avec l'aimable autorisation de CTE World.

#### **Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)**

Interprété par Skyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Produit par !llmind. Compositeurs : R. Ibanga Jr, G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Édition : Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Klik (ASCAP), Trescadcaphobia Music (BMI) Chansons de Kobalt Music Publishing.

#### **Now's My Time**

Interprété par D.J.I.G. Produit par Alex Kresovich. Compositeurs : Alex Kresovich, Isaiah DuPree. Édition : Alexander Kresovich ASCAP

#### **Intermezzo 2 (instrumental)**

Interprété par Mr. Chop. Composé par Corin Littler (Boulder Heave BMI). Édité par Stones Throw Records.

**Soutien au produit****Soutien aux É.-U.****Soutien au Canada****<http://support.2k.com>****Téléphone :** 1-866-219-9839**Courriel :** [usasupport@2k.com](mailto:usasupport@2k.com)**Téléphone :** 1-800-638-0127**Courriel :** [canadasupport@2k.com](mailto:canadasupport@2k.com)

**Veillez noter** que toutes les caractéristiques en ligne de **NBA 2K12** devraient être disponibles jusqu'en **novembre 2012**, mais nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne avec préavis de 30 jours. Allez à [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus) pour les détails.